



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja magang di PT. Solusi Karya Insani (SKI), penulis memegang jabatan sebagai *Mobile Application Developer Intern* dibawah divisi *Development*, dengan supervisi dari Bapak Jonatan, selaku Product Development Department Head PT. SKI. Dalam melakukan proses kerja magang, Bapak Jonatan berperan dalam membantu menganalisa system yang dibutuhkan, memberikan pendapat, serta bimbingan dalam pengembangan aplikasi yang sedang dibangun. Selain melakukan koordinasi dengan Bapak Jonatan, dalam melakukan proses kerja magang di PT. SKI, penulis bekerja sama dengan *web developer*, dimana *web developer* membantu dalam menyediakan API yang dibutuhkan untuk komunikasi data antara web dan *mobile application*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tanggung jawab yang diberikan selama pelaksanaan kerja magang di PT. Solusi Karya Insani (SKI) dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan Dalam Proses Kerja Magang

Minggu Ke-	Progress
1	a. Perkenalan perusahaan oleh Bapak Gunawan b. Penjelasan pekerjaan yang akan dilakukan c. Meeting dengan supervisi untuk diskusi rancangan aplikasi yang akan dibangun dan penjelasan singkat produk yang sudah ada

Minggu Ke-	Progress
2	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat flowchart aplikasi berdasarkan briefing yang telah diberikan oleh supervisi b. Meeting untuk membahas hasil flowchart aplikasi yang telah dibuat c. Revisi flowchart sesuai kebutuhan client
3	Membuat rancangan antarmuka aplikasi berdasarkan flowchart yang telah dibuat
4	<ul style="list-style-type: none"> a. Meeting untuk membahas rancangan antarmuka yang telah dikerjakan b. Revisi rancangan antarmuka c. Setting environment pada laptop dan PC kantor
5	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempelajari cara penarikan data API dengan retrofit pada Android Studio b. Meeting untuk membahas API yang dibutuhkan dan penjelasan singkat penggunaan postman c. Mempelajari testing API dengan postman untuk melihat response API
6	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat Front-End fitur login server dan login web b. Mengerjakan backend fitur login server dan login web dengan consume API
7	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat Front-End fitur Attendance b. Mengerjakan backend fitur Check-In dan Check-Out dengan consume API yang ada c. Meeting untuk memberi tahu pekerjaan yang telah dikerjakan dan pekerjaan selanjutnya
8	<ul style="list-style-type: none"> a. Testing fitur Check-In dan Check-out b. Debugging fitur Check-In dan Check-Out c. Meeting untuk memberi tahu pekerjaan yang telah dikerjakan dan pekerjaan selanjutnya
9	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat Front-End fitur Approval b. Mengerjakan backend fitur Approval dengan consume API yang ada c. Meeting untuk memberi tahu pekerjaan yang telah dikerjakan dan pekerjaan selanjutnya
10	<ul style="list-style-type: none"> a. Testing fitur Approval b. Debugging fitur Approval c. Meeting untuk memberi tahu pekerjaan yang telah dikerjakan dan pekerjaan selanjutnya

Minggu Ke-	Progress
11	a. Membuat Front-End fitur News and Announcement b. Mengerjakan backend fitur News and Announcement c. Testing and debugging fitur News and Announcement d. Meeting untuk memberi tahu pekerjaan yang telah dikerjakan dan pekerjaan selanjutnya

3.3 Uraian Pelaksanaan

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam merancang aplikasi *mobile*, diperlukan beberapa perangkat lunak serta perangkat keras. Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi *mobile*:

1. Adobe XD
2. Postman
3. Android Studio
4. Microsoft Word
5. Google Chrome
6. Discord

Adapun perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Processor Laptop: 2,7 GHz Dual-Core Intel Core i5
2. RAM Laptop: 8GB
3. Sistem Operasi Laptop: macOS 10.15.6 (19G2021)
4. Hard disk Laptop: 256 GB
5. Redmi 8A Pro (Android 9)
6. Samsung Galaxy J2 Prime (Android 6)

Proses pelaksanaan kerja magang dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu *user requirement*, perancangan, dan implementasi.

A User Requirements

Pada tahap *User Requirements*, kebutuhan user akan dicatat untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi mobile yang akan dibuat. Dalam aplikasi *mobile* yang dibangun, diharapkan karyawan dapat melakukan presensi kehadiran dengan menggunakan sistem *approval* dimana manager dari karyawan yang sudah melakukan *check-in* dapat menerima atau menolak presensi yang telah dilakukan oleh karyawannya. Aplikasi hanya dapat diakses setelah karyawan melakukan login. Lalu aplikasi dapat menampilkan berita dan pengumuman kantor di halaman utama. Selain itu, aplikasi juga diminta untuk menampilkan data karyawan dan pastinya dapat melakukan logout.

B Perancangan Aplikasi

B.1 Flowchart

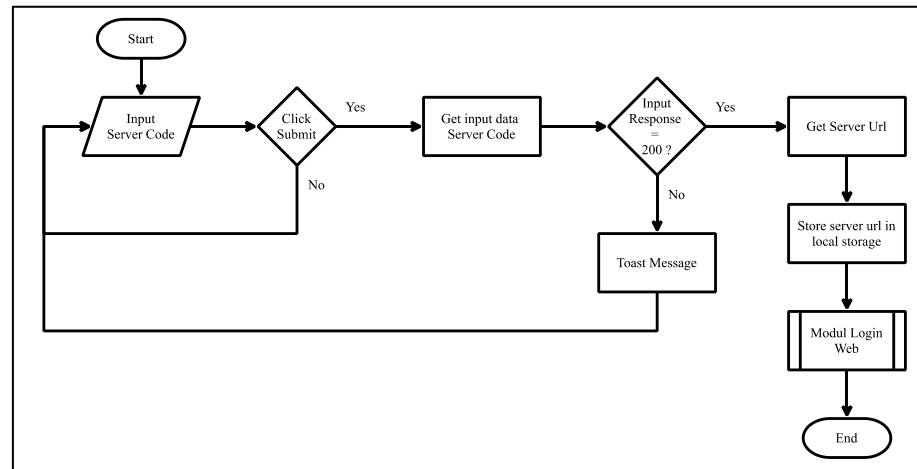
Berikut ini adalah flowchart diagram yang menunjukkan alur proses kerja dari setiap modul yang dibuat.

B.1.1 Flowchart Login

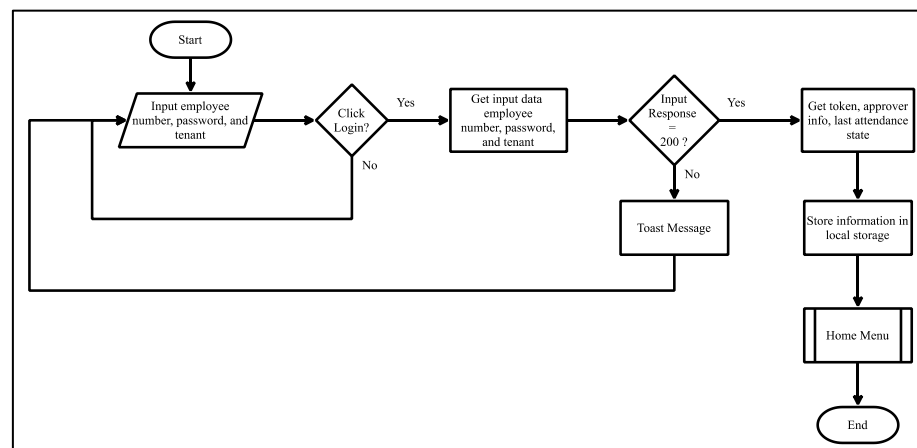
Flowchart login adalah diagram yang menunjukkan proses login saat user pertama kali mengakses aplikasi dan ingin masuk ke dalam aplikasi. Proses login dibagi menjadi dua tahap yaitu, login server dan login web. Login server dilakukan saat pertama kali user masuk ke aplikasi untuk mendapatkan server url yang digunakan untuk melakukan login web. Proses login server ini dapat dilihat pada Gambar 3.1. Selanjutnya, login web dilakukan untuk mengidentifikasi user yang

login valid terdaftar di database, sehingga dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Proses login web dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.1. Flowchart Login Server

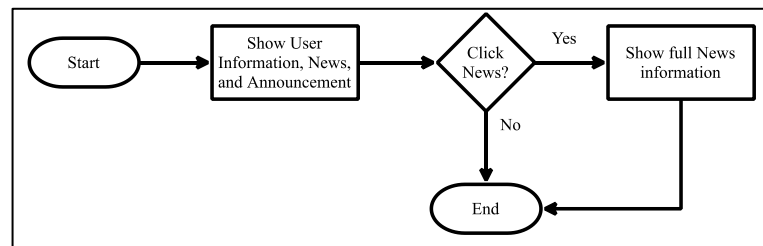


Gambar 3.2. Flowchart Login Web

B.1.2 Flowchart Home Menu

Flowchart Home Menu adalah diagram yang menunjukkan proses yang dapat dilakukan di Menu Home, yaitu menu yang pertama kali tampil saat user berhasil melakukan login. Pada menu ini, *user* dapat melihat informasi singkat *user*,

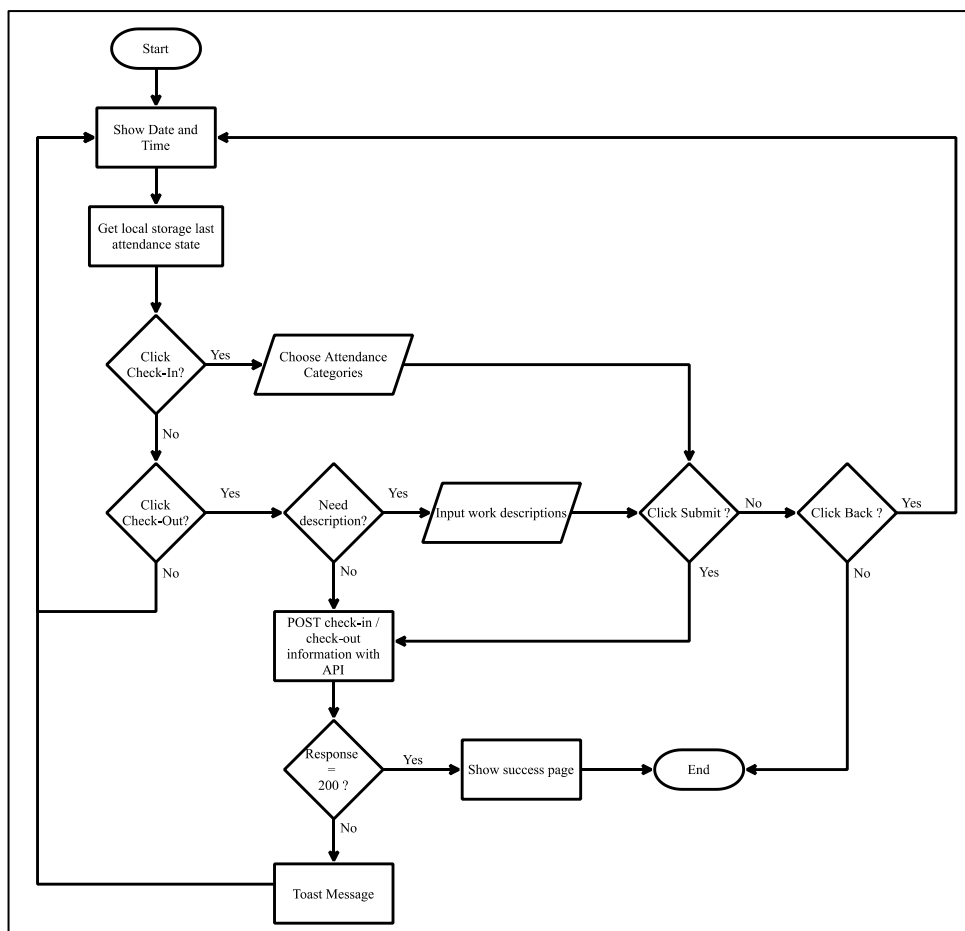
serta berita dan pengumuman dari perusahaan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3. Flowchart Home Menu

B.1.3 Flowchart Attendance Menu

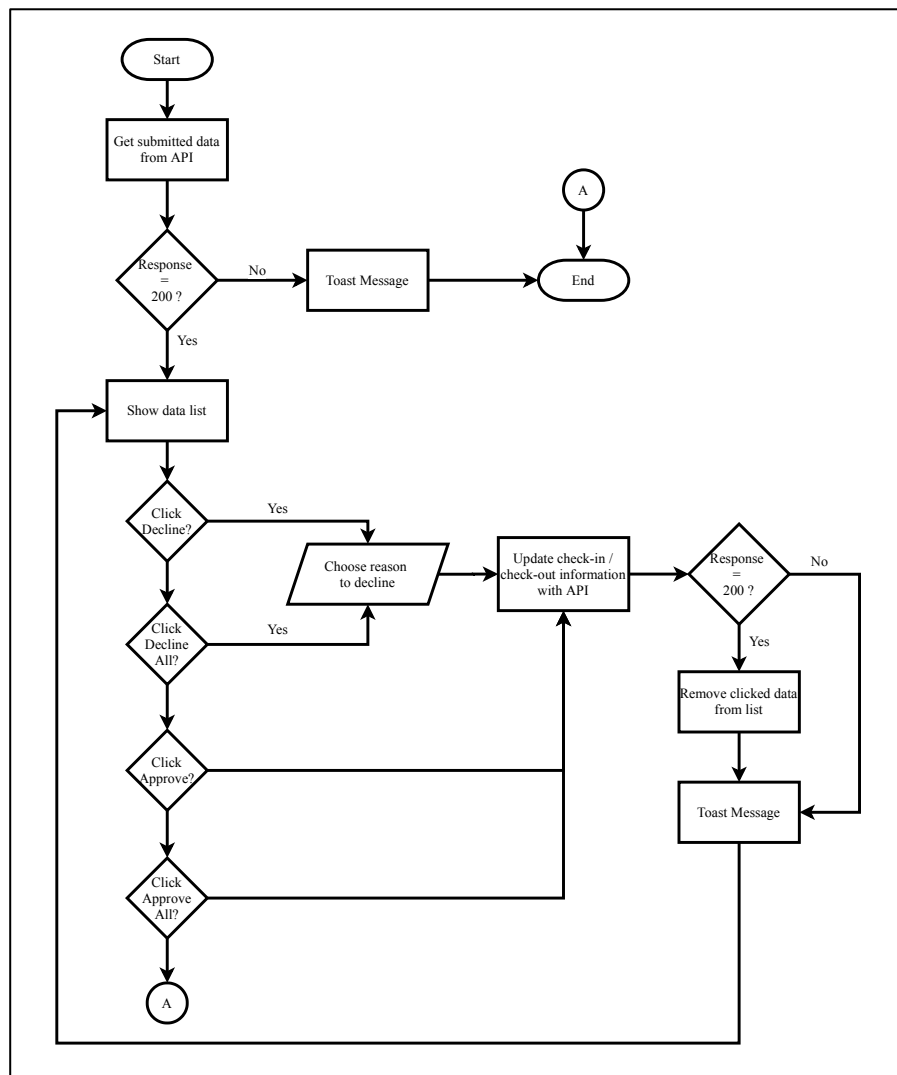
Flowchart Attendance Menu adalah diagram yang menunjukkan proses saat *user* ingin melakukan presensi masuk atau keluar. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4. Flowchart Attendance Menu

B.1.4 Flowchart Approval Menu

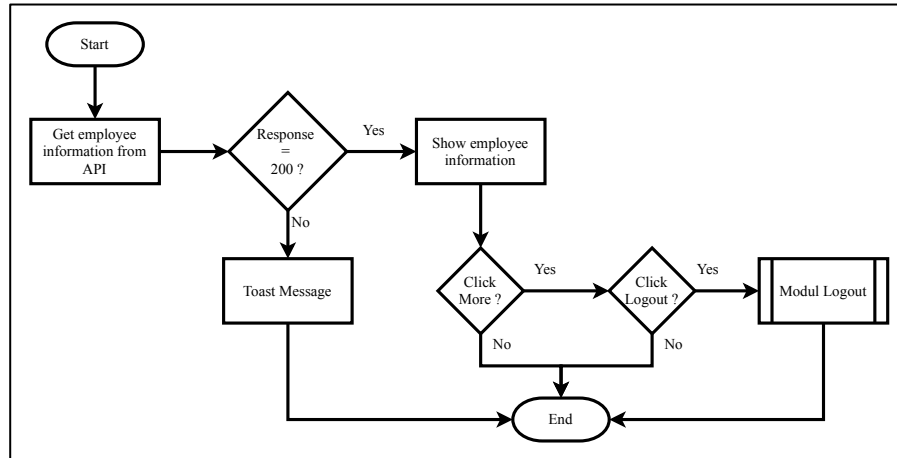
Flowchart Approval Menu adalah diagram yang menunjukkan proses saat seorang *manager* ingin menerima atau menolak presensi yang telah dilakukan oleh karyawan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5. Flowchart Approval Menu

B.1.5 Flowchart Profile Menu

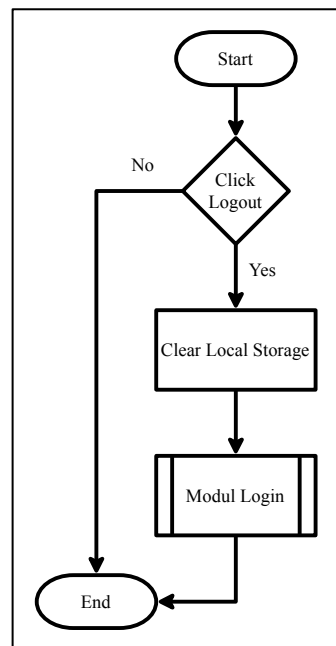
Flowchart Profile Menu adalah diagram yang menunjukkan proses saat seorang *user* berada pada menu profile. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6. Flowchart Profile Menu

B.1.6 Flowchart Logout

Flowchart Logout adalah diagram yang menunjukkan proses saat *user* melakukan logout dari aplikasi. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7. Flowchart Logout

B.2 Struktur API

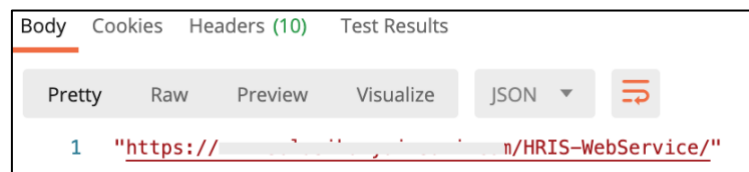
Dalam melakukan komunikasi pada aplikasi mobile untuk mendapatkan data, dibutuhkan adanya API. Berikut adalah struktur API yang digunakan pada aplikasi mobile.

B.2.1 Login Server

API ini dapat diakses dengan menggunakan metode GET dan menambahkan parameter serverCode pada url. Penjelasan url parameter dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan respon dari API login server dapat dilihat pada Gambar 3.8.

Tabel 3.2 Tabel Url parameter login server

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
serverCode	String	Kode server untuk mendapatkan base url untuk login web



Gambar 3.8 Response Information dari API login server

B.2.2 Login Web

API ini dapat diakses dengan menggunakan metode GET dan menambahkan beberapa parameter yaitu userName, password, dan tenant pada url. Penjelasan parameter-parameter pada url dapat dilihat pada Tabel 3.3 dan respon dari API login web dapat dilihat pada Gambar 3.9.

Tabel 3.3 Tabel Url parameter login web

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
userName	String	Email atau employee code karyawan
password	String	Kata sandi yang digunakan karyawan
tenant	String	connection string setiap database

```
{
  "Token": "EAAAAN5e/AtVKyTbiG1r1m8d0fqFPm6tHwS+OkfonyVw9QzCLBBW7oiDf+6KBesZ0VqFsg=",
  "Approver": true,
  "AutoApproval": true,
  "CheckOutRemark": false,
  "AttendanceTypeLastStatus": "CheckOut"
}
```

Gambar 3.9 Response Information dari API login web

B.2.3 Employee Info

API ini dapat diakses dengan menggunakan metode GET dan menambahkan parameter eeNo pada url. Penjelasan parameter pada url dapat dilihat pada Tabel 3.4 dan respon dari API employee info dapat dilihat pada Gambar 3.10.

Tabel 3.4 Tabel Url parameter Employee info

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
eeNo	String	Id karyawan yang bersifat unik

```

{
  "EmpName": "Farrel Hoo",
  "EeNo": "SKI050220",
  "ErCode": "SKI",
  "ErName": "PT. Solusi Karya Insani",
  "EtDate": "2020-02-05T00:00:00",
  "BirthPlace": "Senayan",
  "BirthDate": "1992-12-31T00:00:00",
  "Age": 27,
  "Sex": "M",
  "SexDesc": "Male",
  "Telp1": null,
  "CellPhone1": null,
  "EmailAddr1": null,
  "Mar1StsCode": "SINGLE",
  "PosCode": "SKIJVDEV1",
  "PosTitle": "Java Developer",
  "LvlDesc": "Digital HR Managed Services",
  "LvlCode": "1130000",
  "LocDesc": "Head Office",
  "LocCode": "JKRTTT",
  "RoleCode": "ROL",
  "RoleDesc": "Role",
  "StsCode": "PERM",
  "StsDesc": "Permanent",
  "BenGrpCode": "P5",
  "BenGrpDesc": "Plan 500",
  "CostCtrCode": "CC",
  "CostCtrDesc": "Cost Center",
  "Photo": "https://www.solusikaryainsani.com/Transform-test/Content/EmployeeDocument/document/Profile.jpeg"
}

```

Gambar 3.10 Response Information dari API Employee info

B.2.4 News

API ini dapat diakses dengan menggunakan metode GET dan menambahkan parameter date pada url. Penjelasan parameter pada url dapat dilihat pada Tabel 3.5 dan respon dari API news dapat dilihat pada Gambar 3.11.

Tabel 3.5 Tabel Url parameter News

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Date	string	Hari saat user melakukan request

```

1  {
2
3      "NewsId":1,
4      "ErCode":"AAB",
5      "NewsTitle":"Larangan Mudik",
6      "NewsCode":"News",
7      "NewsText":"Kementerian Perhubungan memperpanjang masa berlaku pengendalian transportasi selama masa
mudik Idul Fitri 1441 H dalam Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 25 Tahun 2020 hingga 7 Juni
2020."Terbitnya Keputusan Menhub ini untuk menindaklanjuti terbitnya Surat Edaran Gugus Tugas
Percepatan Penanganan Covid-19 Nomor 5 Tahun 2020 pada 25 Mei 2020 yang memperpanjang masa berlaku
Pembatasan Perjalanan Orang Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19 hingga 7 Juni 2020," kata
Adita. Adita mengatakan, melalui Keputusan Menteri ini, Menteri Perhubungan meminta kepada para
Dirjen Kemenhub, Kepala Badan Pengelola Transportasi Jabodetabek, Gubernur, Bupati/Walikota, tim
satgas Gugus Tugas pusat serta daerah, dan para operator transportasi untuk melakukan sosialisasi
dan pengawasan terhadap implementasi aturan ini.\r\n",
8      "NewsImage":"https://www.solusikaryainsani.com/TRANSFORM-DEV/Content/News/larangan-mudik.jpg",
9      "NewsPath":null,
10     "StartDate":"2020-09-02T11:09:23.383",
11     "EndDate":null,
12     "ActiveFlag":true,
13     "CreatedBy":"developer",
14     "DateCreated":"2020-08-06T00:00:00",
15     "ModifiedBy":null,
16     "DateModified":null,
17     "DeletedBy":null,
18     "DateDeleted":null,
19     "NewsSplit":null,
20     "PhotoNews":null
21 }
22

```

Gambar 3.11 Response Information dari API News

B.2.5 Annoucement

API ini dapat diakses dengan menggunakan metode GET dan menambahkan parameter date pada url. Penjelasan parameter pada url dapat dilihat pada Tabel 3.6 dan respon dari API news dapat dilihat pada Gambar 3.12.

Tabel 3.6 Tabel Url parameter Annoucement

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Date	string	Hari saat <i>user</i> melakukan <i>request</i>

```

1  [
2    {
3      "AnnouncementId":1,
4      "ErCode":"SKI",
5      "AnnouncementCode":"NewsSKI",
6      "AnnouncementTitle":"Protokol Kesehatan Pencegahan Covid-19",
7      "AnnouncementText":"Berhubungan dengan prosedur yang diberlakukan dalam menjalani kegiatan di kantor
8                          ditengah pandemi covid-19, di harapkan setiap karyawan mematuhi prosedur kesehatan yang telah
9                          ditetapkan",
10     "StartDate":"2020-09-01T11:25:22.52",
11     "EndDate":null,
12     "ActiveFlag":true,
13     "CreatedBy":"developer",
14     "DateCreated":"2020-09-01T11:25:22.52",
15     "ModifiedBy":null,
16     "DateModified":null,
17     "DeletedBy":null,
18     "DateDeleted":null,
19     "AnnouncementSplit":null
20  }
21 ]

```

Gambar 3.12 Response Information dari API Announcement

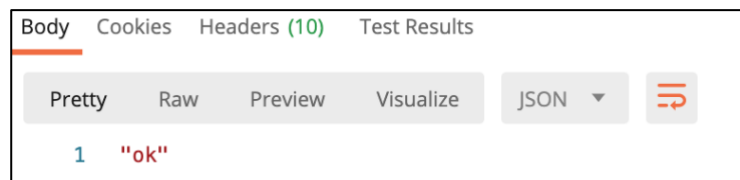
B.2.6 Temporary Attendance

API ini digunakan pada tahap *attendace* untuk mengirim data yang berisikan informasi karyawan yang melakukan *check-in* atau *check-out*. API ini dapat diakses menggunakan metode POST dengan memberikan informasi data yang dikirim pada body parameters API. Penjelasan body parameters dapat dilihat pada Tabel 3.7 dan respon dari API news dapat dilihat pada Gambar 3.13.

Tabel 3.7 Tabel Body parameters Temporary Attendance

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Username	String	Id karyawan
WorkCategoryId	Integer	Id dari work kategori yang dipilih oleh karyawan saat <i>check-in</i>
AttendanceType	String	Tipe presensi, check-in atau check-out
AttendanceDate	Date	Hari saat melakukan presensi
AttendanceTime	Time interval	Waktu saat melakukan presensi

Remark	String	Keterangan presensi
LocLatitude	Decimal number	Lokasi Latitude saat melakukan presensi
LocLongitude	Decimal number	Lokasi Longitude saat melakukan presensi



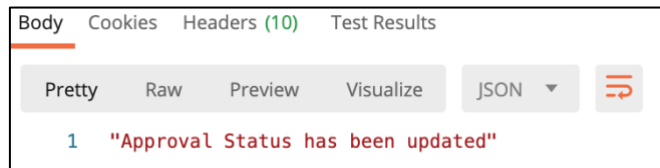
Gambar 3.13 Response Information dari API Temporary Attendance

B.2.7 Approval

API ini diakses dengan menggunakan metode GET dan menambahkan beberapa parameter yaitu AttendanceId, NewApprovalStatus, dan approvalOccasion pada url. Penjelasan parameter-parameter pada url dapat dilihat pada Tabel 3.8 dan respon dari API approval dapat dilihat pada Gambar 3.14.

Tabel 3.8 Tabel Url parameter Approval

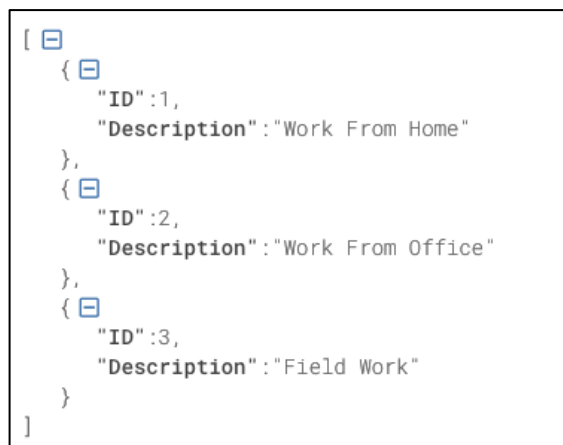
Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
AttendanceId	string	Id attendance karyawan
NewApprovalStatus	string	Status approval apakah diterima (Approved) atau ditolak (Rejected).
approvalOccasion	string	Keterangan jika approval ditolak.



Gambar 3.14 Response Information dari API Approval

B.2.8 Work Category

API ini digunakan untuk mengambil kategori pekerjaan yang akan menjadi pilihan user saat melakukan presensi check-in. API ini diakses dengan menggunakan metode GET. Respon dari API work category dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Response Information dari API Work Category

B.3 Rancangan Antarmuka

Berikut ini adalah rancangan antarmuka yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan halaman pada setiap fitur yang ada pada aplikasi mobile yang akan dibuat selama proses kerja magang.

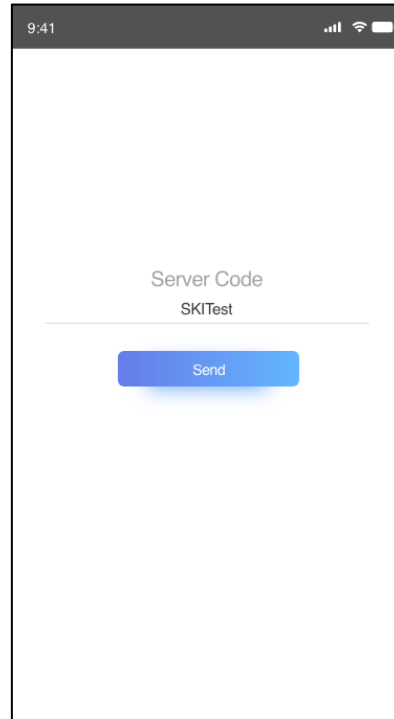
B.3.1 Rancangan Antarmuka (Splash Screen dan Login Server)

Rancangan antarmuka pada halaman splash screen dan login server digunakan sebagai acuan awal dalam pembuatan splash screen dan login server

pada aplikasi mobile. Rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.16 untuk splash screen dan Gambar 3.17 untuk login server.



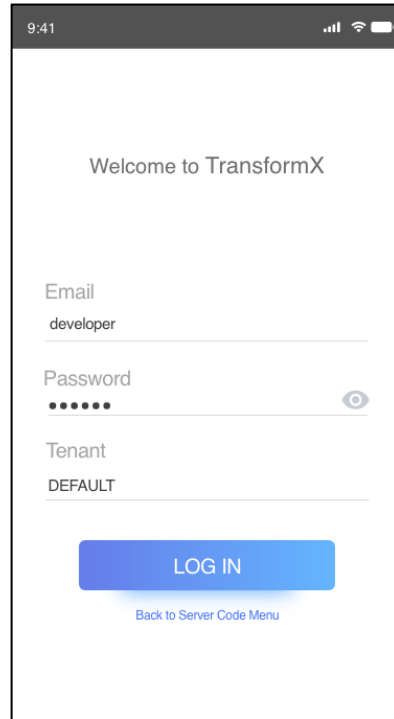
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Splash Screen



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Login Server

B.3.2 Rancangan Antarmuka (Login Web)

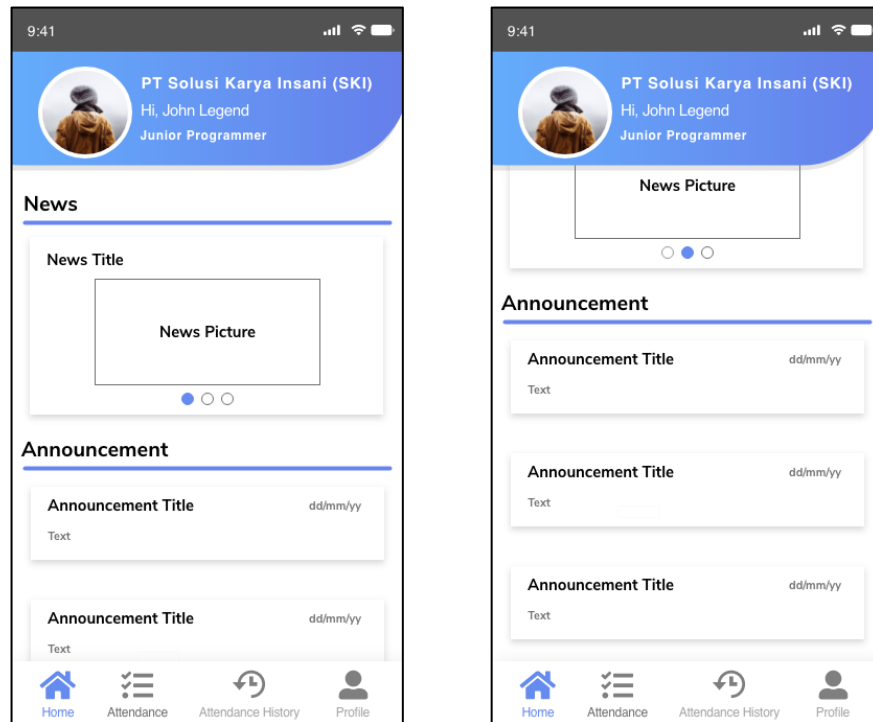
Rancangan antarmuka pada halaman login web digunakan sebagai acuan awal dalam pembuatan login web pada aplikasi mobile. Rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Login Web

B.3.3 Rancangan Antarmuka (Home)

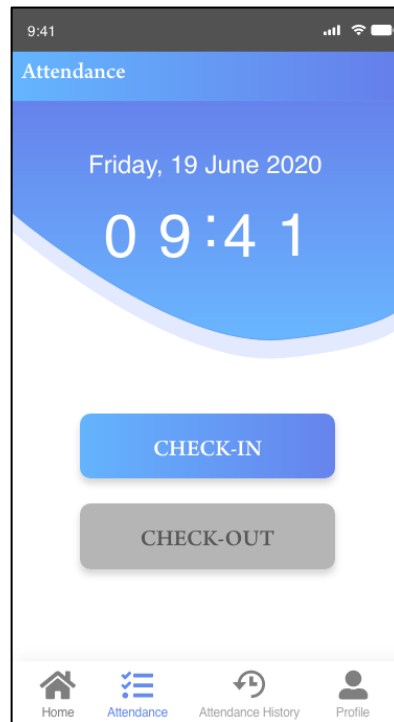
Rancangan antarmuka pada home menu digunakan sebagai acuan awal dalam pembuatan home menu pada aplikasi mobile. Rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.19.



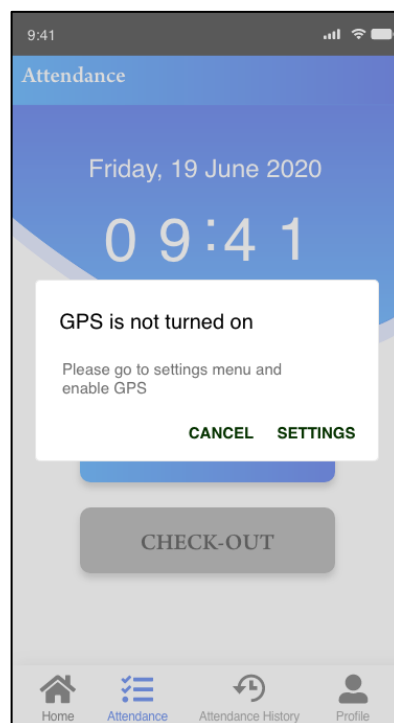
Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Home Menu

B.3.4 Rancangan Antarmuka (Attendance)

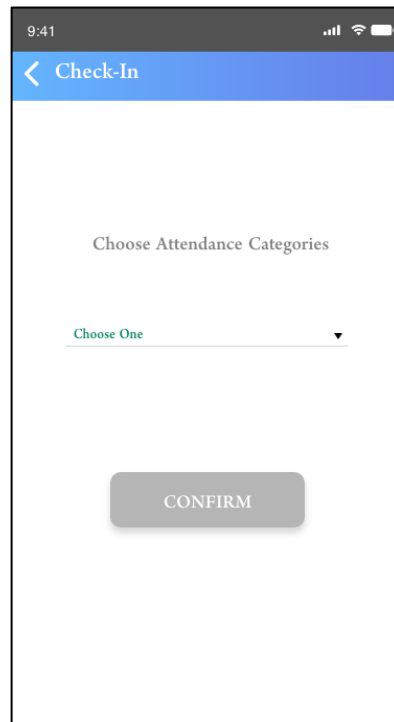
Rancangan antarmuka pada home menu digunakan sebagai acuan awal dalam pembuatan home menu pada aplikasi mobile. Rancangan antarmuka dapat dilihat mulai dari Gambar 3.20 sampai dengan Gambar 3.26.



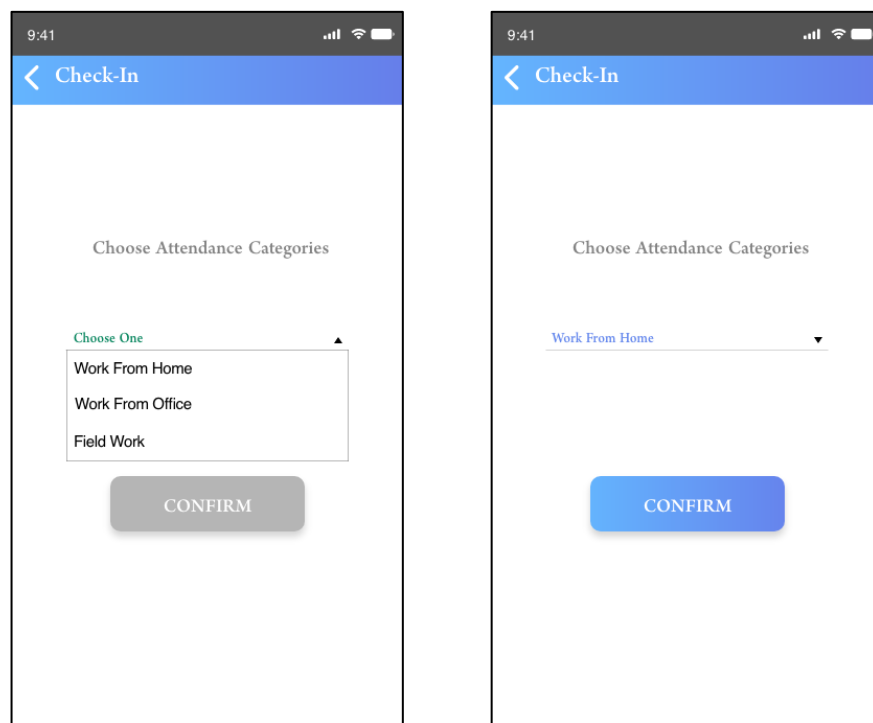
Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Attendance Menu (Check-In)



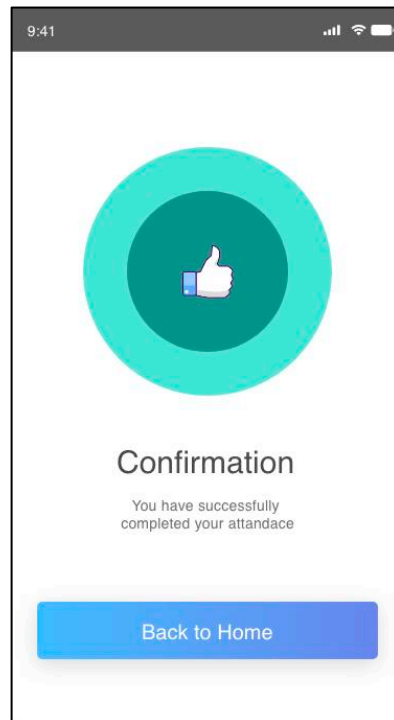
Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Attendance (Prompt GPS)



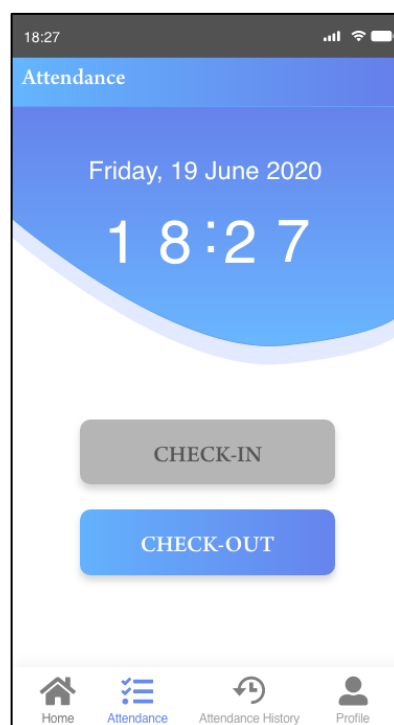
Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Attendance (Check-In)



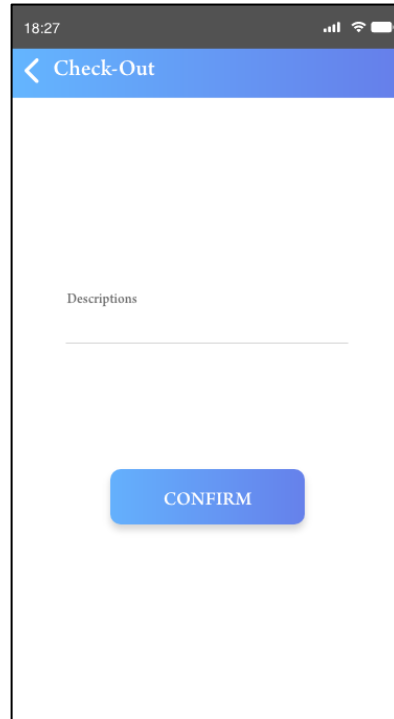
Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Attendance (Check-In pilih kategori)



Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Attendance (Success)



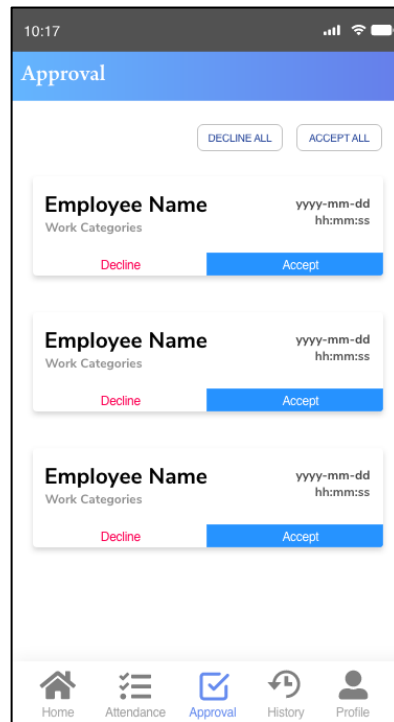
Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Attendance Menu (Check-Out)



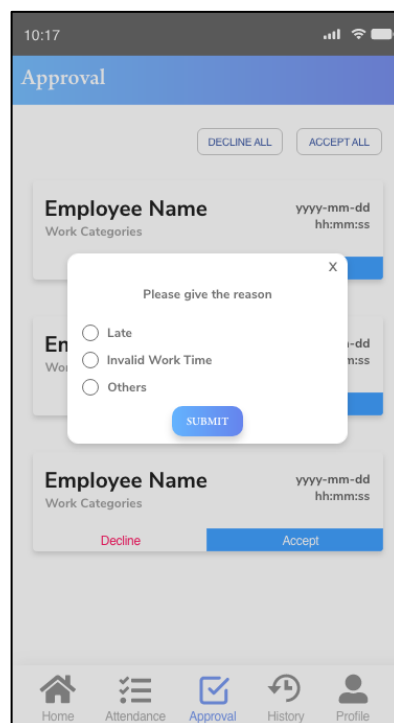
Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Attendance (Check-Out)

B.3.5 Rancangan Antarmuka (Approval)

Rancangan antarmuka pada approval menu digunakan sebagai acuan awal dalam pembuatan approval menu pada aplikasi mobile. Rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.27 dan Gambar 3.28.



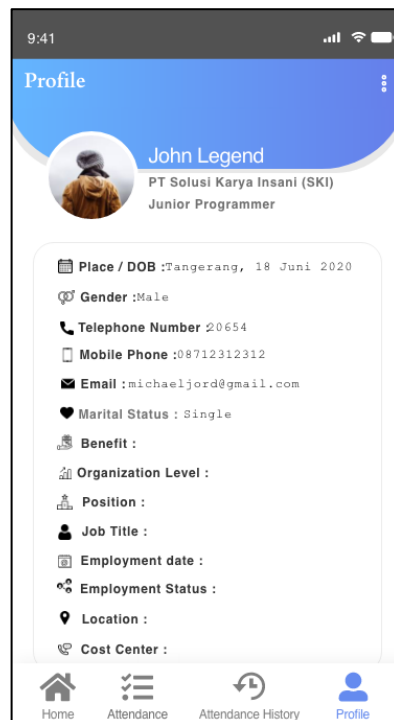
Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Approval Menu



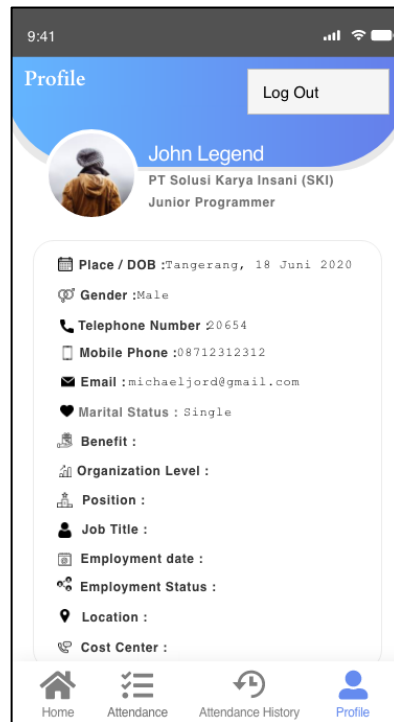
Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Approval (Decline)

B.3.6 Rancangan Antarmuka (Profile)

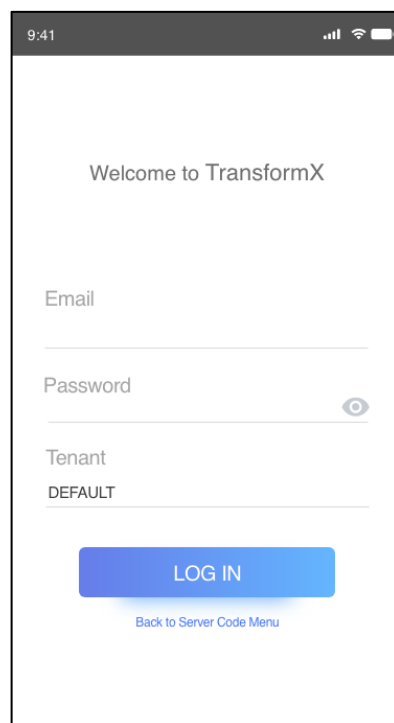
Rancangan antarmuka pada profile menu digunakan sebagai acuan awal dalam pembuatan profile menu pada aplikasi mobile. Rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.29. Menu Log Out dapat diakses pada menu Profile, rancangan antarmuka log out dapat dilihat pada Gambar 3.30 dan Gambar 3.31.



Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Profile Menu



Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Profile - Log Out

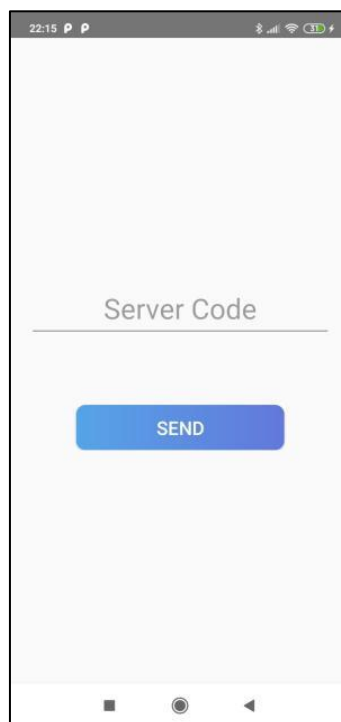


Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Setelah Log Out

C Implementasi

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah membuat rancangan antarmuka adalah implementasi. Aplikasi mobile untuk sistem presensi dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil implementasi aplikasi yang telah dibuat.

Gambar 3.32 Merupakan halaman login server untuk melakukan input servercode karyawan. Server code ditujukan untuk mengambil base url yang akan digunakan sebagai base url pengambilan API pada fitur-fitur yang menggunakannya. Setelah berhasil login server, maka akan dilanjutkan ke Gambar 3.33 yaitu halaman login web. Login web dilakukan dengan melakukan input email, password, dan tenant.

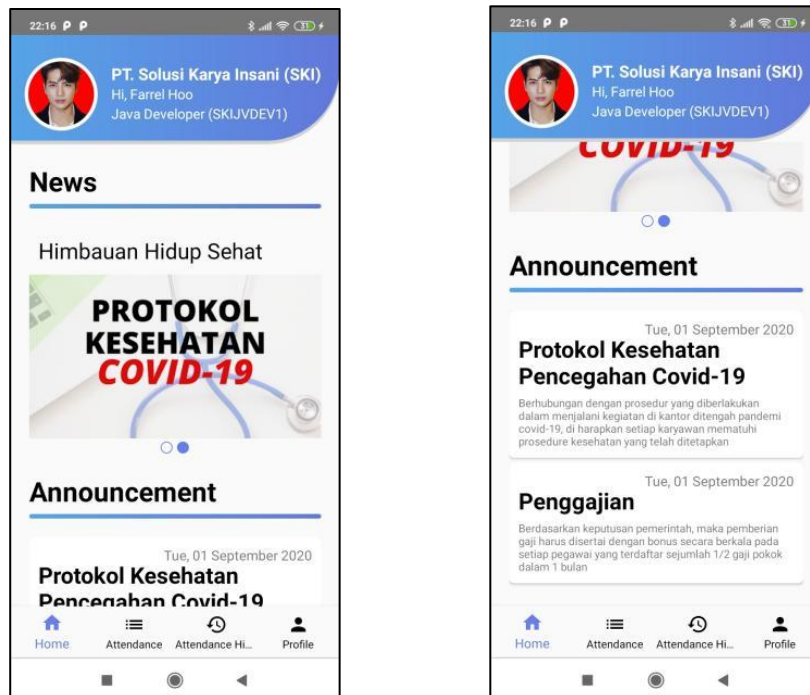


Gambar 3.32 Halaman Login Server



Gambar 3.33 Halaman Login Web

Jika karyawan berhasil login, maka selanjutnya aplikasi akan masuk ke halaman seperti pada Gambar 3.34, yaitu halaman home yang berisikan profile singkat karyawan beserta berita dan pengumuman dari perusahaan.



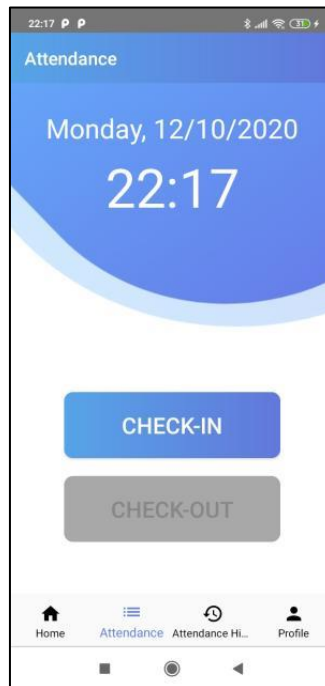
Gambar 3.34 Halaman Home

Jika karyawan melakukan klik di salah satu berita pada bagian news, maka akan ditampilkan popover berisikan detail dari isi berita tersebut seperti pada Gambar 3.35. Untuk menutup popover, dapat dilakukan dengan menekan area berwarna abu-abu atau tanda 'X' di ujung kanan atas.



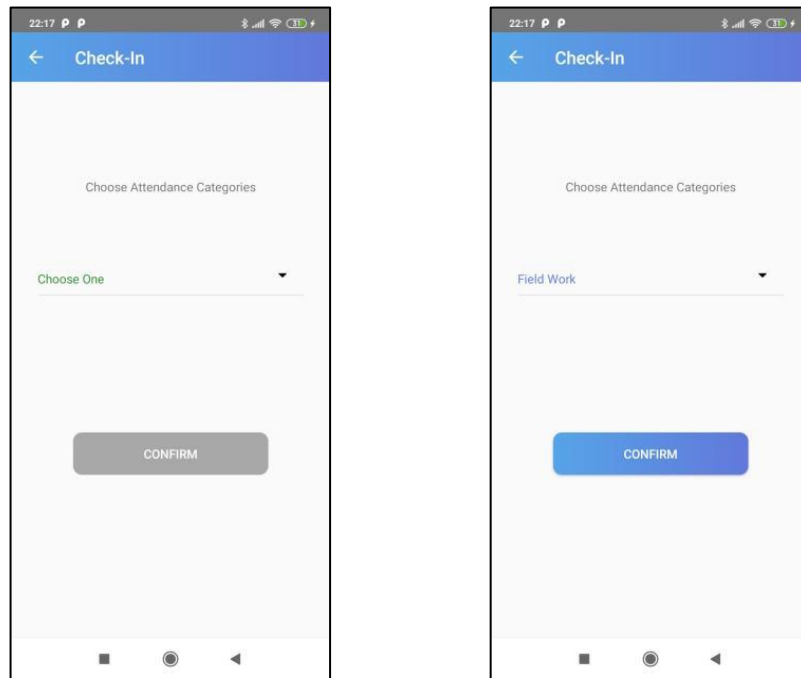
Gambar 3.35 Halaman News Detail

Selanjutnya, bila attendance menu dari bagian bawah menu navigasi yang ada dipilih, maka akan menampilkan halaman attendance seperti pada Gambar 3.36 dimana terdapat dua tombol yaitu check-in dan check-out yang dapat ditekan sesuai dengan keadaan presensi terakhir yang dilakukan karyawan.



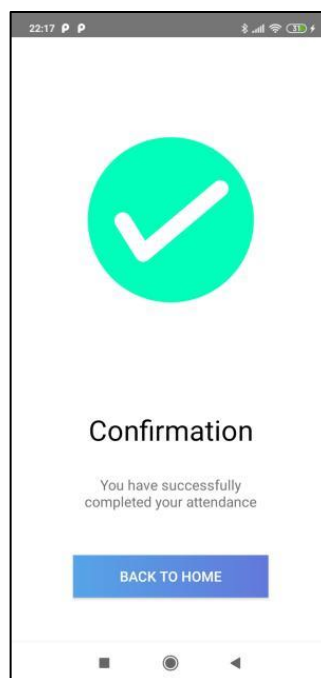
Gambar 3.36 Halaman Attendance

Bila tombol check-in di klik, maka akan menampilkan halaman seperti pada Gambar 3.37 untuk mengisi kategori presensi yang dilakukan. Tombol konfirmasi hanya dapat ditekan apabila karyawan telah memilih salah satu kategori yang ada.



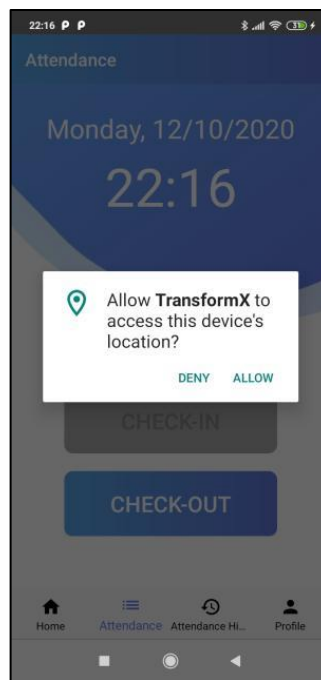
Gambar 3.37 Halaman Check-In

Selanjutnya apabila proses check-in telah selesai, maka akan ditampilkan halaman konfirmasi seperti pada Gambar 3.38 sebagai penanda bahwa data presensi telah direkam di database.



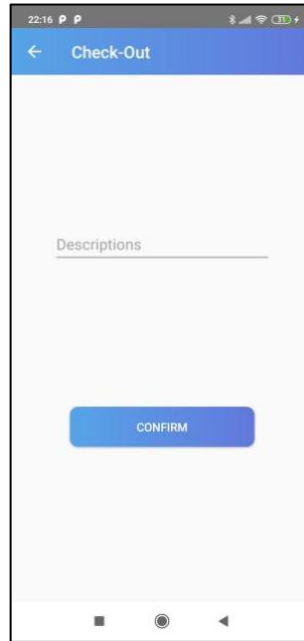
Gambar 3.38 Halaman Konfirmasi

Jika karyawan ingin melakukan presensi baik check-in atau check-out namun belum mengizinkan aplikasi untuk mengakses lokasi karyawan, maka akan ditampilkan popover untuk meminta karyawan mengizinkan akses lokasi terlebih dahulu seperti pada Gambar 3.39.



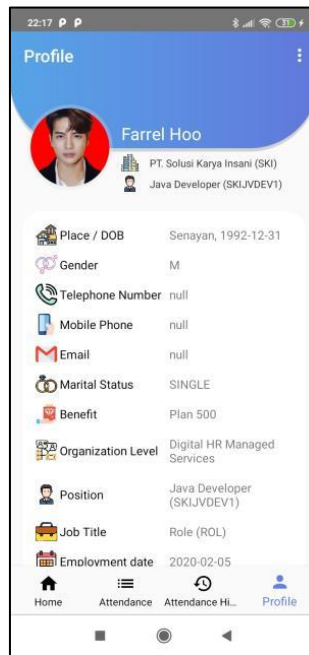
Gambar 3.39 Halaman Popover Akses Lokasi

Presensi check-out dibagi menjadi dua kategori, yaitu karyawan yang membutuhkan deskripsi atau tidak. Jika karyawan tidak membutuhkan deskripsi lebih lanjut maka karyawan hanya butuh menekan tombol check-out saja dan akan menuju halaman konfirmasi seperti sebelumnya pada Gambar 3.38. Namun jika karyawan diharuskan untuk mengisi deskripsi saat check-out maka akan ditampilkan halaman check-out seperti pada Gambar 3.40.



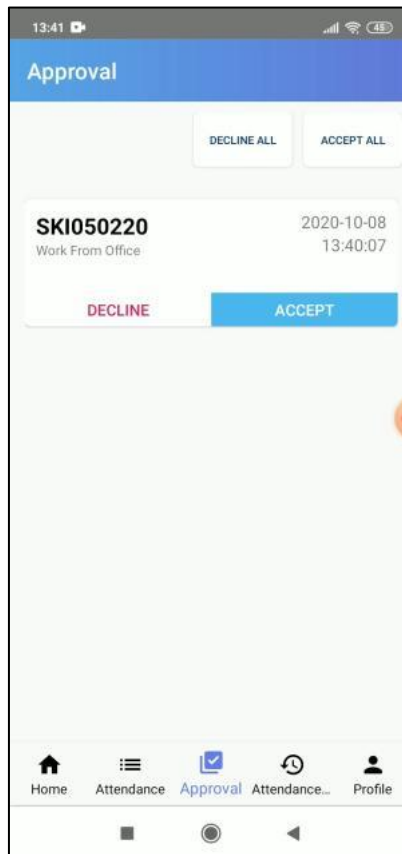
Gambar 3.40 Halaman Check-Out

Selanjutnya bila karyawan memilih menu profile, maka karyawan akan ditampilkan halaman profile yang berisikan data diri karyawan dan sebuah menu pada icon untuk melakukan log out yang ada di bagian kanan atas seperti Gambar 3.41.



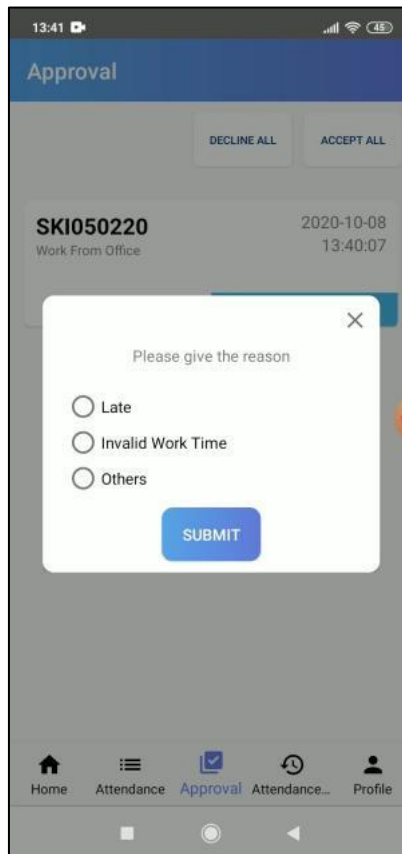
Gambar 3.41 Halaman Profile

Apabila kondisi karyawan yang login adalah manager, maka manager dapat menerima atau menolak presensi yang dilakukan karyawannya dengan adanya menu approval. Menu approval terdapat pada navigasi menu di bagian bawah yang akan menampilkan halaman seperti Gambar 3.42.



Gambar 3.42 Halaman Approval

Jika manager Memilih untuk menolak presensi yang dilakukan, maka akan muncul sebuah prompt seperti pada Gambar 3.43 untuk melakukan input alasan penolakkan presensi berupa beberapa opsi pilihan yang wajib diisi untuk bisa melakukan submit. Jika manager ingin membatalkannya maka dapat melakukan klik pada tanda 'X' atay area berwarna abu-abu untuk menutup prompt tersebut.



Gambar 3.43 Halaman Prompt Decline

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kerja magang di PT. Solusi Karya Insani (SKI).

1. Adanya bug saat mengambil lokasi *user* dengan menggunakan GPS ketika dijalankan di jenis perangkat android yang berbeda.
2. API yang terkadang memberikan response status code selain 200 sehingga tidak ada data yang dikembalikan.
3. Response API yang kurang sesuai dengan apa yang dibutuhkan, sehingga harus mengubah dan menambahkan beberapa code.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Segala kendala yang terjadi pada pelaksanaan kerja magang di PT. Solusi Karya Insani (SKI) dapat diselesaikan dengan solusi yang berbeda-beda menyesuaikan dengan kondisinya. Berikut ini adalah solusi yang dilakukan terhadap kendala yang ditemukan.

1. Bug yang ditemukan saat mengambil lokasi *user* dengan menggunakan GPS ketika dijalankan pada jenis perangkat yang berbeda diselesaikan dengan melakukan debugging untuk menemukan asal permasalahannya yaitu adanya pilihan mode pengambilan location yang berbeda-beda pada beberapa jenis perangkat dan mencari solusinya pada forum diskusi online, stackoverflow, yaitu dengan memaksa *user* hanya dapat memilih pilihan *high accuracy* agar bisa mendapatkan lokasi dengan GPS.
2. Jika API memberikan response selain 200 maka diselesaikan dengan mencari tahu status code yang di dapatkan dan *melakukan cross check* dengan tim web developer untuk memberi tahu kasus yang ditemukan agar dilihat kembali apakah dari database mengalami error dan memperbaiki error yang ditemukan.
3. Jika API mengembalikan data yang tidak sesuai dengan kebutuhannya maka akan diselesaikan dengan melakukan review kebutuhan API bersama-sama dengan supervisor untuk menganalisa kembali isi API dan apa saja data yang kurang untuk dibenarkan dari sisi API maupun mobile.